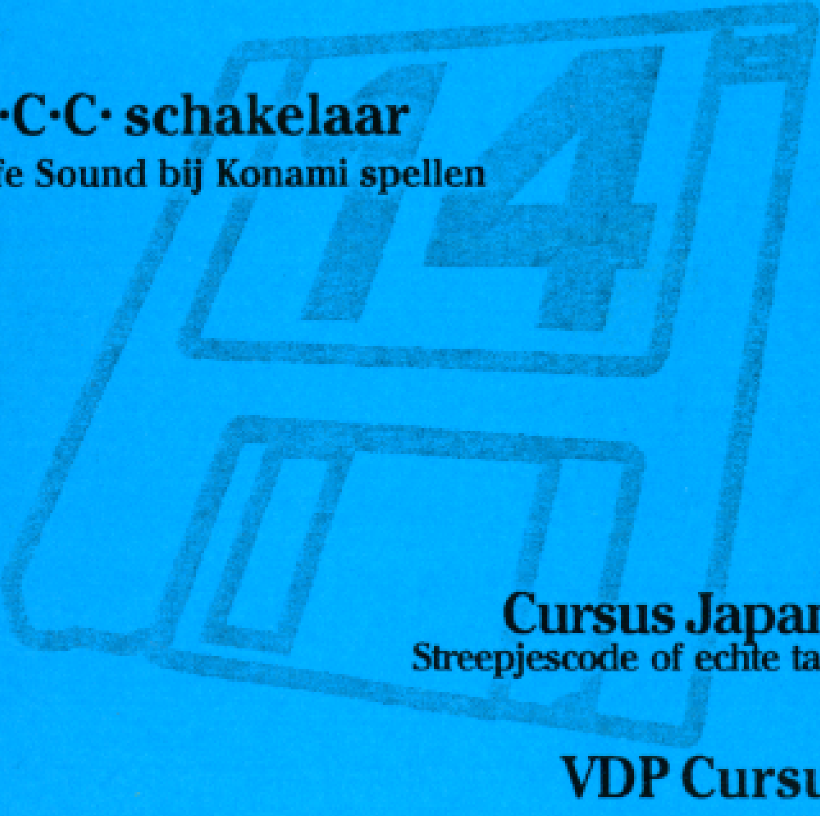
MCD Magazine

Het clubblad van MSX Club Drechtsteden

MSX-1 Emulator

Maak van uw 486DX2-66 een MSX-1!



·S·C·C· schakelaar

Safe Sound bij Konami spellen

Cursus Japans

Streepjescode of echte taal?

VDP Cursus

Het vervolg over de Screen-Split

Jaargang 4 Nummer 14 Maart/April 1994

COLOFON

Voorzitter
Hans Meijers, 078-511156

Penningmeester
Wim de Moor, 078-147635

Secretaris
Arjan Kooij, 078-317564

Redactie
Arjan Steenbergen, 078-146378
Arjan Kooij, 078-317564

Public Relations
Yvonne Schuit, 078-160023

Vormgeving
Arjan Steenbergen

Correspondentieadres
MSX Club Drechtsteden
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
Tel. 078-511156

Lid worden?
Neem contact op met de voorzitter.

Donatie & Contributie
Giro 724696
t.n.v. MSX Club Drechtsteden
Jacob van Lennepstraat 7
3314 RT Dordrecht

Inzenden materiaal
Stuur inzendingen naar:
Arjan Steenbergen
Mauritsweg 11
3314 JG Dordrecht
(per modem is ook mogelijk)

Medewerkers aan dit magazine
Bas Vijfwinkel
Sandy Brand

Copyright (C) 1993
Niets uit deze uitgave mag vermenigvuldigd en/of gepubliceerd worden zonder bronvermelding en toestemming van de redactie.

Inhoud

Voorwoord 2
MSX Emulator 3
Cursus Japans 5
•S•C•C• geluid 10
Split-Screen 13
MSX User Happening 18
2e hands toetsenbord 20

Agenda

Maart

4	clubavond
18	clubavond & **Ledenvergadering**

April

1	clubavond
15	clubavond
29	clubavond

Mei

13	clubavond
27	clubavond

Juni

4	Open Dag
10	clubavond
24	clubavond

Voorwoord

Beste MSX vrienden,

Wanneer ik dit schrijf is de Userdag voorbij en zit ik nu met harddisk en SCSI-interface achter mijn MSX. Dit is een van de produkten die zeer veel mensen zullen aanspreken. Een SCSI-interface op de MSX, dat ook nog de mogelijkheid heeft om een compleet netwerk mee op te zetten. Deze produkten zijn het werk van de hardware-mensen in onze club. Kijk in één van de volgende clubbladen voor een bespreking. Ook onze Opendag komt er weer aan. Dit jaar op 4 Juni maar niet zoals u gewend was in de Noorderkerk . We houden deze keer de Opendag in het Cultureel Centrum Sterrenburg. Omdat de kosten zeer laag zijn van de zaal zal deze dag geheel gratis zijn, zowel voor stand-houders als bezoekers. Dus denk eens na wat gaan we doen deze dag. Als club moeten we toch diverse stands bemannen. Geef uw ideëen door aan het bestuur! Wat nu als eeste op de agenda staat is onze jaarlijkse ledenvergadering die op 18 maart a.s wordt gehouden. Deze vergadering is voor iedereen zeer belangrijk, dus komt allen. U krijgt nog een uitnodiging met agenda en verdere gegevens. En daarna is Tilburg weer aan de beurt op 26 maart, de grote beurs van het jaar. Ook wij zullen daar staan met een stand. Zoals u ziet gebeurt er nog steeds veel en is de MSX computeraar nog volop in beweging.

Groetjes,
Hans Meijers
(voorziter MCD)

MSX Emulator

Dit is nu al de derde keer dat ik deze tekst moet veranderen. Ik had namelijk net een tekst geschreven over versie 0.1b toen Hans opeens aankwam met 0.2B en de dag daarop kreeg ik al 0.3B. Toch schrijf ik eerst een stukje over 0.1b.

Op de CD-ROM van het tijdschrift PC-Active stond een wel heel interessant programma: De MSX-1 Emulator. Niks geen gedoe met allerlei insteekkaarten. Installeren, BIOSROMS erbij zetten en draaien maar.

MSX Emulator 0.1b

Je hebt er wel een beetje PC voor nodig, maar dan kan je ook echt MSX-1 programma's draaien. Ik zit nu op dit moment op mijn 386DX 40Mhz Konami's Salamander te spelen. De snelheid van de emulator is ietsje lager als van een gewone MSX. In de begeleidende tekst wijten de makers dat verschil aan de traagheid van de videokaart van de PC. De Z80 loopt precies even snel.

Systeem eisen

Om de emulator te kunnen draaien heeft u minimaal een 386/486 met een EGA/VGA kaart nodig. Mijn ervaring is dat een 386DX 40Mhz het minimum is. Bovendien moet er EMS geheugen aanwezig zijn. Verder geldt: hoe sneller de computer, des te beter zal de emulator werken.

De MSX-1

De MSX-1 computer die u nu van uw dure PC heeft gemaakt is een gewone MSX-1 maar met een 256Kb memorymapper. Verder geeft de emulator het geluid van de MSX door via

de interne PC-speaker. Als een Adlib-compatible kaart wordt gedetecteerd zal daar gebruik van worden gemaakt (3 kanalen + ruis). Het is helaas niet mogelijk om HD diskettes in te lezen noch om van de harddisk gebruik te maken. Misschien dat dat nog komt als de MSX-2 emulator af is en hij ook MSX-DOS2 kan emuleren. Er kunnen MSX-tapes worden ingelezen met behulp van de interface die in Gerton Lunter's spectrum emulator is gegeven, via de printerpoort.

ROMS

Om de emulator te kunnen gebruiken zult u wel even een MSX-1 computer moeten vinden om daar de BIOSROMS uit te kopieeren. Deze roms worden om copyright redenen niet meegeleverd. Zo gezegd, maar niet zo maar gedaan. Afijn na wat ROM-melen met een Panasonic MSX1 en een datarecorder werkte het spul toch eindelijk. Een andere mogelijkheid is deze roms even uit een MSX-BBS te downloaden. Op veel BBS-en zullen deze roms wel te vinden zijn. Iets lastiger was de diskrom. Volgens de begeleidende tekst zou je die ook uit een MSX2 kunnen halen, maar hoe? Het is maar goed dat er BBS-en zijn. Dankzij een behulpzame sysop op de MSX User Happening was ook dat probleem snel opgelost.

Compatibiliteit

Volgens de programmeurs zouden de meeste programma's moeten kunnen draaien. Ik had nog wat oude MSX1 megaroms op diskette staan en sommige daarvan werkten inderdaad. Deze MSX heeft namelijk, zoals gezegd, een 256Kb memory-mapper aan boord. Het is vaak een kwestie van de lader aanpassen, omdat die vaak voor een MSX2 gemaakt is, en dan werkt het (of niet...).

Beta-fase

De MSX emulator is nu nog in een beta-fase. Dat wil zeggen dat hij nog niet helemaal af is en

>>Lees verder op pag. 8

Vragen? Bel:
Filosoft /
programmers BBS
tel. 050-412288 (14k4)
tel. 050-426071 (2400)
of bel (voice):
Ronald Gorter,
tel. 050-718289

Cursus Japans

Wegens een kleine communicatie-stoornis tussen mij en de redacteur was de layout niet helemaal wat het zou moeten zijn. Daarom een nieuwe start.

Voor veel mensen is Japans veel hocuspocus. Wat ik met deze cursus wil laten zien hoe de Japanse taal in elkaar zit om zo te laten zie dat het best wel meevalt. Ik wil wel van te voren duidelijk zeggen dat het geen cursus is waarmee je na een aantal delen alles wat voorhande is kunt vertalen. Ik zal proberen om in het begin algemene dingen te behandelen en later, mocht er interesse voor zijn dan kan ik nog wat meer complexere dingen behandelen. Het Japans is echt niet moeilijker dan bijvoorbeeld het Duits of Frans, het werkt gewoon heel anders.

Wat staat er?

Laten we de volgende zin eens bekijken:

インセクター

メタルクリーチャー内で、最弱ノメカ。新米ランナーにも処理しやすい。

Dit was een zin uit de handleiding van SD-Snatcher. We zien nu allerlei tekens zoals hele simpele en meer complexe. Alle tekens zijn in 3 groepen te verdelen namelijk:

- HIRAGANA, bv でしやすい
- KATAKANA, bv インセクターメタル
- KANJI, bv 新米

Hiragana en Katakana zijn 2 set van ongeveer 50 tekens elk. Ze zijn allebei (op de tekens na) hetzelfde. Elk teken heeft 1 uitspraak. Verder hebben de tekens geen betekenis.

Waarom 2 keer een set tekens gebruiken als ze toch praktische hetzelfde zijn? Vroeger schreven de mannen in Katakana (en Kanji) en de vrouwen schreven in hiragana. Toen hadden Hiragana en Katakana dezelfde functie maar in de loop van de tijd nam het Hiragana dingen over van het Katakana en vice versa. Op de funktie's kom ik later nog terug.

Van Kanji's zijn er wel veel, zo'n 4000 verschillende tekens. Door deze tekens te combineren worden er woorden gevormd, maar ook losse Kanji's kunnen iets betekenen. Met deze 4000 tekens kunnen we dus volop combineren. Deze combinatie's van Kanji's kunnen in een woordenboek opgezocht worden dus er dat is geen groot probleem als we weten hoe we ze op kunnen zoeken.

Een Kanji kan meerdere klanken/uitspraken hebben. Een kanji kan je het beste vergelijken met een teken als '&', dat je uitspreekt als 'en' en tevens dezelfde functie/betekeins heeft als je gewoon 'en' zou neerzetten.

Toepassing

Waar wordt alles voor gebruikt?

Hiragana :

- uitgangen van werkwoorden. Bij bijvoorbeeld 読む (yomu) is het laatse teken (wat dus een Hiragana teken is) de uitgang van het werkwoord.
- als achter-/voorvoegsel bij allerlei woorden Bijvoorbeeld bij お金 (o-kane) is het eerste teken (wat dus een Hiragana teken is) een erend voorvoegsel. De vertaling is: het eerbiedwaardige metaal (is dus geld).
- partikels. Dit zijn 'woordjes' die allerhande dingen aangeven zoals bijvoorbeeld op, in, met. In het Japans gaat het nog een stapje verder want daar ook bijvoorbeeld het onderwerp, lijdend voorwerp e.d aangeven met partikels. Helaas heeft een partikel niet één functie maar heeft het meerdere functie's maar meestal is het wel duidelijk welke functie een partikel heeft in een zin. Partikels zijn dus heel handig voor het vertalen. Voorbeelden van partikels zijn bijvoorbeeld の (no), と (to) から (kara), に (ni).
- Hiragana wordt ook gebruikt voor het vervangen van kanji's in zinnen wanneer die kanji's

heel vaak gebruikt worden. Zoals bijvoorbeeld voor 無い (nai), waarbij het laatste teken en hiragana teken is) dat toch niet het meest simpele teken is wat bestaat wordt de kanji vervangen door een hiragana teken en wordt dus: ない (nai)

Katakana

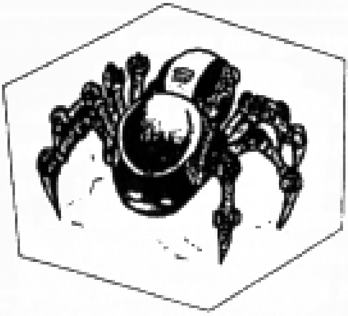
- wordt gebruikt voor de zogenaamde leenwoorden. Dit zijn woorden die uit meestal uit het Engels zijn overgenomen omdat ze of niet bestonden of omdat je wat 'internationaler' klinkt als dat soort woorden gebruikt. Wat men doet is de Engelse klanken nabootsten. Voor elk klank is ook een teken dus kan men het woord ook in 'echt' Japans opschrijven. Een voorbeeld van een katakana woord is コンピューター (konpyuutaa = computer).
- Tevens wordt het katakana gebruikt om heel erg te benadrukken Vaak zijn het dingen zoals : ア (Oh!)

Kanji

- Kanji's zijn dus de woorden en werkwoorden. Ze kunnen los staan als woord (bijvoorbeeld: 時) en als werkwoord worden ze gekombineerd met het Hiragana (bijvoorbeeld: 読む)

Dit was het weer voor deze keer. Tot slot staan er nog de Katakana en Hiragana tabellen afgedrukt op de volgende pagina. Dit alles was een klein voorproefje, volgende keer zal ik wat dieper ingaan op het hiragana en de kanji.

Bas Vijfwinkel



	A		I		U		E		O		YA		YU		YO
	あ	A	い	I	う	U	え	E	お	O	や	YA	ゆ	YU	よ	YO
K	か	KA	き	KI	く	KU	け	KE	こ	KO	きゃ	KYA	きゅ	KYU	きょ	KYO
G	が	GA	ぎ	GI	ぐ	GU	げ	GE	ご	GO	ぎゃ	GYA	ぎゅ	GYU	ぎょ	GYO
S	さ	SA	し	SHI	す	SU	せ	SE	そ	SO	しゃ	SHA	しゅ	SHU	しょ	SHO
Z	ざ	ZA	じ	JI	ず	ZU	ぜ	ZE	ぞ	ZO	じゃ	JA	じゅ	JU	じょ	JO
T	た	TA	ち	CHI	つ	TSU	て	TE	と	TO	ちゃ	CHA	ちゅ	CHU	ちょ	CHO
D	だ	DA					で	DE	ど	DO						
N	な	NA	に	NI	ぬ	NU	ね	NE	の	NO	にゃ	NYA	にゅ	NYU	にょ	NYO
H	は	HA	ひ	HI	ふ	FU	へ	HE	ほ	HO	ひゃ	HYA	ひゅ	HYU	ひょ	HYO
B	ば	BA	び	BI	ぶ	BU	べ	BE	ぼ	BO	びゃ	BYA	びゅ	BYU	びょ	BYO
P	ぱ	PA	ぴ	PI	ぷ	PU	ぺ	PE	ぽ	PO	ぴゃ	PYA	ぴゅ	PYU	ぴょ	PYO
R	ら	RA	り	RI	る	RU	れ	RE	ろ	RO	りゃ	RYA	りゅ	RYU	りょ	RYO
W	わ	WA							を	WO						
	ん	N														

	A		I		U		E		O		YA		YU		YO
	ア	A	イ	I	ウ	U	エ	E	オ	O	ヤ	YA	ユ	YU	ヨ	YO
K	カ	KA	キ	KI	ク	KU	ケ	KE	コ	KO	キャ	KYA	キュ	KYU	キョ	KYO
G	ガ	GA	ギ	GI	グ	GU	ゲ	GE	ゴ	GO	ギャ	GYA	ギュ	GYU	ギョ	GYO
S	サ	SA	シ	SHI	ス	SU	セ	SE	ソ	SO	シャ	SHA	シュ	SHU	ショ	SHO
Z	ザ	ZA	ジ	JI	ズ	ZU	ゼ	ZE	ゾ	ZO	ジャ	JA	ジュ	JU	ジョ	JO
T	タ	TA	チ	CHI	ツ	TSU	テ	TE	ト	TO	チャ	CHA	チュ	CHU	チョ	CHO
D	ダ	DA					デ	DE	ド	DO						
N	ナ	NA	ニ	NI	ヌ	NU	ネ	NE	ノ	NO	ニャ	NYA	ニュ	NYU	ニョ	NYO
H	ハ	HA	ヒ	HI	フ	FU	ヘ	HE	ホ	HO	ヒャ	HYA	ヒュ	HYU	ヒョ	HYO
B	バ	BA	ビ	BI	ブ	BU	ベ	BE	ボ	BO	ビャ	BYA	ビュ	BYU	ビョ	BYO
P	パ	PA	ピ	PI	プ	PU	ペ	PE	ポ	PO	ピャ	PYA	ピュ	PYU	ピョ	PYO
R	ラ	RA	リ	RI	ル	RU	レ	RE	ロ	RO	リャ	RYA	リュ	RYU	リョ	RYO
W	ワ	WA							ヲ	WO						
	ン	N														

>>vervolg van pagina 4

dat er nog foutjes in kunnen zitten. Nu heb ik daar heel weinig van gemerkt. Het enige dat nog verbeterd zou moeten worden is het afsluiten van de emulator. Nu moet dat nog met een reset gebeuren (ja, op de MSX zijn we dat gewend maar op de PC is dat heel hinderlijk). Op dit moment zijn de makers al bezig met de MSX2 emulator. Ik ben heel benieuwd hoe dat gaat worden....

Updates

Ja, en toen kreeg ik dus versie 0.2b van deze emulator. Deze

versie is ietsje sneller dan 0.1b en ook is het mogelijk de emu-lator netjes te verlaten (met F11). Nog geen schokkende verbe-teringen, die kwamen pas bij versie 0.3b.

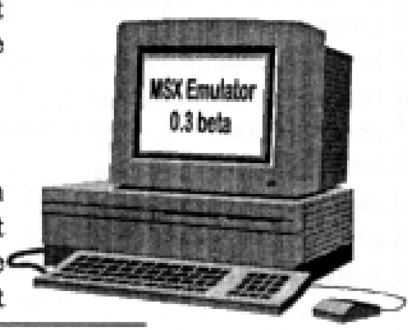
Versie 0.3b

Bij deze versie is het namelijk mogelijk om 1,44Mb floppen te gebruiken en, nog beter, ook de HARDDISK van de PC. Er zijn een aantal CALL commando's toegevoegd waarmee van drive en directory gewisseld kan worden. Dit is echt helemaal te gek. Nu hoeven we dus geen harddisk te kopen van f400,= als we er al een in de PC hebben zitten. O, wat laad dat toch lekker snel.... Salamander in een paar seconden ingeladen...FANTASTISCH! Bovendien is de emulator ook aanzienlijk sneller te maken. Je kan nu opgeven dat de emulator de Z80 niet volledig hoeft te emuleren, maar wel op de hoogst mogelijke snelheid. Ik heb in die mode F1-Spirit gespeeld...het lijkt wel of je op een Turbo-R zit te spelen, zo snel gaat hij dan.

Conclusie

Ik kan hier niets anders zeggen dan FANTASTISCH! Alles werkt zo goed, je kan zien dat hier hele goede programmeurs aan het werk zijn (Ronald Gorter, Albert Siersema en Peter Kelders). Het mooiste van alles is ook nog dat het allemaal public-domain software is. Een aanrader voor iedere PC-bezitter.

Arjan Steenbergen



•S•C•C• geluid

Een konami-cartride met een schakelaar? hoe doen we dat? Een vraag die nog wel eens gesteld wordt.

Met dit artikel de manier om een konami om te bouwen. Het heeft allemaal al eens in de MCM gestaan maar dat is al weer een tijdje geleden.

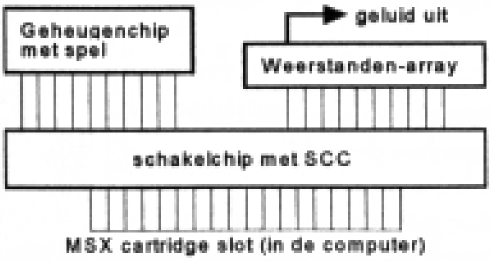
Wat zit er allemaal in een konami cartridge?
- een geheugenchip met daarin het spel
- een chip die de geheugenchip schakelt en daarin zit ook de scc.
- een weerstanden array (een hele reeks weerstanden die aan elkaar zitten) die voor het geluid wordt gebruikt.
- een paar condensatoren

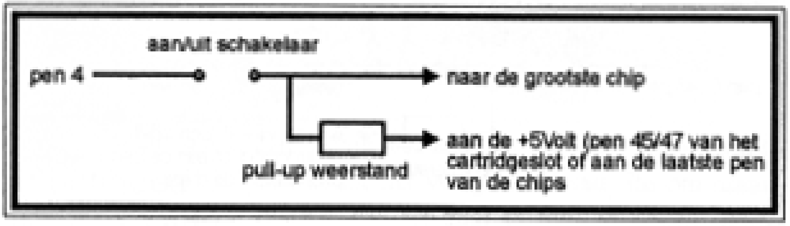
Hoe krijgen we alleen geluid zonder dat het spel opstart? Daar zijn 2 manieren voor:
- het slotselect signaal met een schakelaar onderbreekbaar maken.
- het chipselect signaal met een schakelaar onderbreekbaar maken.

Wees voorzichtig bij het bouwen van de hier beschreven schakelingen. Mocht je het liever niet zelf doen dan kan ik het altijd (gratis) voor je doen (wel een minischakelaartje (aan/uit) meenemen!).

1e mogelijkheid

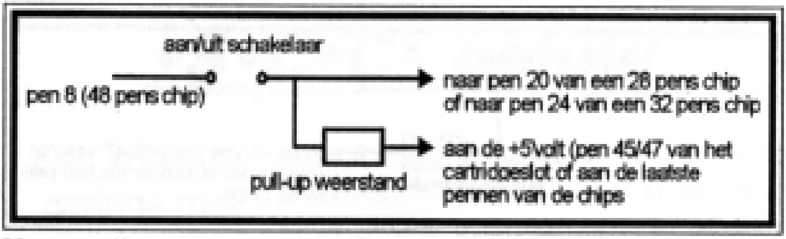
Het slotselect signaal. Het slot-select signaal zit op pen 4 (dat is de pen links naast pen 2 die op de print aangegeven staat) en zorgt





ervoor dat bij het op-starten van de computer de cartridge met het spel actief wordt en door de computer kan worden opgestart (de computer zal dan een cartridge vinden en deze gaan opstarten). Als we de slotselectlijn onderbreken dan zal de cartridge niet gevonden worden en het spel ook niet worden opgestart. De grote chip staat uit en dus dan ook de geheugen chip die daaraan vast zit. Dan kunnen we onze eigen software opstarten. Dit kunnen muziekprogramma's zijn maar ook de gekraakte megaroms zullen van geluid worden voorzien tijdens het spel. Om dit voor elkaar te krijgen moet je het volgende doen:

- Zoek pen 4 op , deze zit naast pen 2 (want de telling van de pennen gaat van 2-4-6-8-10-enz), pen 2 zal er waarschijnlijk niet in zitten dus als je cartridge met de chips naar boven hebt en de connector die je normaal in het slot doet naar je toe hebt is pen 4 de eerste pen aan de rechterkant. Het lijntje dat aan pen 4 zit moet worden onderbroken.
- Nu kan er via 2 draadjes een schakelaar tussen gezet worden, waarmee je pen 4 kan onderbreken of juist weer kan verbinden.
- Als laatste gaan we een 'pull-up' weerstand aan de onderbroken lijn verbinden. Dit is om te zorgen dat de chip echt uit is als we hem uit hebben gezet. Weglaten van dit onderdeel kan na verloop van tijd je SCC kapot maken (Heb ik ook al uit eigen ervaring gemerkt!). De weerstand die je kan gebruiken moet tussen de 4 en 8 kOhm zijn. Het geheel staat in het figuur bovenaan de pagina.
- Willen we dus de SCC gebruiken dan zetten we de schakelaar zo dat het spel niet opstart. Als dan na enkele seconden de computer is opgestart (en de drive begint te lopen) zetten we de schakelaar weer om. Nu is de SCC actief en kan hij gebruikt worden.



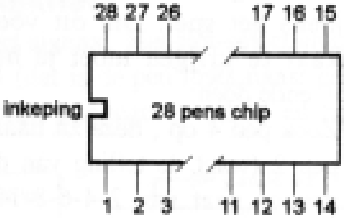
Het zou allemaal wat makkelijker zijn als we niets hoefden te doen en dat toch de SCC actief zou zijn. Dat kan ook!

2e mogelijkheid

Het chipselect signaal.

- Dit signaal zit niet in het msx-slot maar komt van de hele grote chip (48 pennetjes) en loopt naar de geheugen chip met het spel (32 of 28 pennetjes) en zorgt ervoor dat het spel actief wordt. Als we dit onderbreken dan wordt de geheugen chip uitgezet terwijl de grote chip en dus de ook SCC aanblijft. Het chipselect komt van pen 8 (daar zit een condensator aan, een oranje/bruin ding) van de grote chip van 48 pens en gaat naar pen 20 van een 28 pens chip of naar pen 24 bij een 32 pens chip. Deze moeten we op een makkelijke plaats onderbreken (bv aan de onderkant).
- nu kan er ook weer via 2 draadjes een schakelaar tussen worden gezet.
- ook hier moet er weer een 'pull-up' weerstand. Het zou er uit moeten zien als in de bovenstaande afbeelding.
- Om de SCC te gebruiken zet je de schakelaar zo dat het spel niet opstart en klaar is KC. Nu wil het wel eens voorkomen dat een programma zoekt naar een SCC door te kijken naar de geheugen chip, dan moet je de schakelaar na het opstarten weer omgooien.

Nog even voor de duidelijkheid, als we een chip hebben dan zitten de pennen als volgt:



Alle informatie was afkomstig uit MCM 33 uit een artikel door Digital KC.

Bas Vijfwinkel

Split Screen

The Saga Continues... Sandy 'Stracon II' Brand verteld verder over de VDP

Dit is het vervolg op van het screen-split artikel uit het vorige clubblad. En om maar meteen met de deur in huis te vallen: mijn excuses voor iedereen (hoeveel zullen het er zijn?) die in R#2 naar het Enable Interrupt bitje zochten dat staat namelijk in R#0, mijn excuses. Hier volgt dan de rest van het artikel.

Het gebruik

Hoe gebruik je de screen-split routines? Heel eenvoudig (ik ga er weer even vanuit dat de routine start op adres &H9000:

`defusr=&H9000`
buig hooks af voor screen split routines
`defusr=&H9002`
buig hooks weer netjes terug (dit adres dus aanroepen wanneer je de screensplit niet meer nodig hebt)

`&H9005`: SPLIT-LINE
Lijn waarop screen-split moet staan.
`&H9006`: SCREEN-MODE (byte #1)
scherm-modus (zie figuur 1).
`&H9007`: SCREEN-MODE (byte #2)

Figuur 1: SCREEN-MODE codering

	MSB 7	6	5	4	3	2	1	0 LSB
Byte #1 (R#1)	0	0	0	M1	M2	0	0	0
Byte #2 (R#0)	0	0	0	0	M5	M4	M3	0

Figuur 2: ACTIVE PAGE codering

	MSB 7	6	5	4	3	2	1	0 LSB
Byte :	0	P1	P0	1	1	1	1	1

Je kunt dus met P0 en P1 de pagina instellen. Let echter wel op: een pagina in screen 5 en 6 neemt maar 32K in beslag, maar in screen 7 en 8 neemt 64K in beslag.Dus als je 2 verschillende schermen neemt dan moet je hier rekening mee houden: pagina 0 in screen 7 (of 8) neemt pagina 0 en 2 in screen 5 (of 6) in beslag. pagina 1 in screen 7 (of 8) neemt pagina 1 en 3 in screen 5 (of 6) in beslag.

&H9008: ACTIVE PAGE: pagina die afgebeeld moet worden (zie figuur 2)
&H9009 t/m &H9028: PALETTE: hier moet het palet komen te staan (dezelfde codering als bij de in- en uitfade routines uit het vorige nummer van MCD Magazine, alleen begin je nu met paletnummer 0)
&H9029 t/m &H904B: PALETTE : dit is hetzelfde als blok &H9006 t/m &H9028 qua inhoud maar dan voor het onderste scherm (dus overal 35 erbij optellen).

Je kunt het volgende BASIC programma direct gebruiken (ik heb in de listing al de parameters ingesteld, het kleuren palet is nu het standaard palet).

```
10 SCREEN 7: SET PAGE 1,1:
BLOAD"SC7GRAPH.PIC" ,S:
REM screen 7 plaatje
20 SCREEN 5: SET PAGE 0,0:
BLOAD"SC5GRAPH.PIC" ,S:
REM screen 5 plaatje
30 BLOAD"SPLITSCR.BIN":
REM dit is de file met de
machine-code
```

Tabel screenmode codering

Mode	M1	M2	M3	M4	M5
0 (w40)	1	0	0	0	0
0 (w80)	1	0	0	1	0
1	0	0	0	0	0
2	0	0	1	0	0
3	0	1	0	0	0
4	0	0	0	1	0
5	0	0	1	1	0
6	0	0	0	0	1
7	0	0	1	0	1
8	0	0	1	1	1

```
40 DEFUSR=&H9000: A=USR
(0): Q=100
50 J=STICK(0):IF J=1 THEN
Q=Q-1:IF Q<0 THEN Q=0
60 IF J=5 THEN Q=Q+1:IF
Q>211 THEN Q=211
70 POKE &H9005,Q: IF STRIG
(0)=0 THEN GOTO 50 ELSE
DEFUSR=&H9002: A=USR(0)
80 END
```

Dit was het dan. Het artikeltje is toch weer groter geworden dan ik had gewild. Veel plezier met deze routines.Use the Force!

Sandy Brand

SCRSPLIT.BIN

```
         ORG     &H9000

H_KEYI:  EQU     &HFD9A
VDP0AD:  EQU     &HF3DF
VDP1AD:  EQU     &HF3E0

START1:  JR      R_HOOK
START2:  JP      D_HOOK
SPLTLN:  DEFB    150

;SCREEN-DATA TABLE ABOVE
SPLIT-LINE
SCR_UP:
         DEFB    &B00000000
         DEFB    &B00000110
         DEFB    &B00011111
         DEFB    0,0,0,0
         DEFB    17,6,51,7
         DEFB    23,1,39,3
         DEFB    81,1,34,6
         DEFB    113,1,115,3
         DEFB    97,6,100,6
         DEFB    17,4,101,2
         DEFB    102,5,119,7

;SCREEN-DATA TABLE
BENEATH SPLIT-LINE
SCR_DN:
         DEFB    &B00000000
         DEFB    &B00001010
         DEFB    &B00111111
         DEFB    0,0,0,0
         DEFB    17,6,51,7
         DEFB    23,1,39,3
         DEFB    81,1,34,6
         DEFB    113,1,115,3
         DEFB    97,6,100,6
         DEFB    17,4,101,2
         DEFB    102,5,119,7
PORT1R:  DEFB    0
PORT1W:  DEFB    0
PORT2W:  DEFB    0
PORT3W:  DEFB    0
O_KEYI:  DEFB    0,0,0,0,0
O_TIMI:  DEFB    0,0,0,0,0

N_KEYI:  JP      LINE_I
         RET
         RET
N_TIMI:  JP      STND_I
         RET
         RET

;REBUILD HOOKS
R_HOOK:
         DI
         LD      A,(6)
         INC     A
         LD      (PORT1R),A
         LD      A,(7)
         INC     A
         LD      (PORT1W),A
         INC     A
         LD      (PORT2W),A
         INC     A
```

```
        LD      (PORT3W),A
        LD      HL,H_KEYI
        LD      DE,O_KEYI
        LD      BC,10
        LDIR
        LD      HL,N_KEYI
        LD      DE,H_KEYI
        LD      C,10
        LDIR
        LD      A,(PORT1W)
        LD      C,A
        LD      A,(VDP0AD)
        OR      &B00010000
        OUT     (C),A
        LD      (VDP0AD),A
        LD      A,0+128
        OUT     (C),A
        EI
        RET

;DELETE HOOKS
D_HOOK:
        DI
        LD      HL,O_KEYI
        LD      DE,H_KEYI
        LD      BC,10
        LDIR
        LD      A,(PORT1W)
        LD      C,A
        LD      A,(VDP0AD)
        AND     &B11101111
        OUT     (C),A
        LD      (VDP0AD),A
        LD      A,0+128
        OUT     (C),A
        EI
        RET

;INIT SCREEN (HL = START
ADDRES OF SCREEN-DATA
TABLE)

SETSCR:
;> SET SCREEN (BITS: M1
AND M2)
        LD      A,(HL)
        LD      B,A
        OR      &B11100111
        LD      C,A
        LD      A,E
        AND     C
        OR      B
        LD      C,D
        OUT     (C),A
        LD      A,1+128
        OUT     (C),A
        INC     HL
;> SET SCREEN (BITS:
M3,M4 AND M5)
        LD      A,(HL)
        LD      B,A
        OR      &B11110001
        LD      C,A
        LD      A,(VDP0AD)
        AND     C
        OR      B
        LD      C,D
        OUT     (C),A
        LD      A,0+128
        OUT     (C),A
        INC     HL
;> SET PAGE
        LD      A,(HL)
        OUT     (C),A
        LD      A,2+128
        OUT     (C),A
        INC     HL
;> SET PALETTE
        LD      A,16+128
        OUT     (C),A
        LD      A,17+128
        OUT     (C),A
        LD      A,(PORT2W)
        LD      E,A
        LD      A,(PORT3W)
        LD      D,A
        LD      B,16
```

```
        LD      C,D
        XOR     A
LOOP1:  PUSH    BC
        OUT     (C),A
        INC     A
        LD      C,E
        LD      B,2
        OTIR
        POP     BC
        DJNZ    LOOP1
        RET

;LINE-INTERRUPT ROUTINE
LINE_I:
        LD      A,(PORT1W)
        LD      C,A
        LD      A,1
        OUT     (C),A
        LD      A,15+128
        OUT     (C),A
        LD      D,C
        LD      A,(PORT1R)
        LD      C,A
        IN      A,(C)
        AND     1
        CP      0
        JR      NZ,JUMP2
JUMP1:  LD      C,D
        XOR     A
        OUT     (C),A
        LD      A,15+128
        OUT     (C),A
        JP      O_KEYI
JUMP2:  LD      C,D
        LD      A,(VDP1AD)
        LD      E,A
        AND     &B10111111
        OUT     (C),A
        LD      A,1+128
        OUT     (C),A
        LD      HL,SCR_DN
        PUSH    DE
        RES     6,E
        CALL    SETSCR
        POP     DE
        LD      C,D
        OUT     (C),E
        LD      A,1+128
        OUT     (C),A
        JR      JUMP1

;STANDARD-INTERRUPT
ROUTINE
STND_I:
        LD      A,(PORT1W)
        LD      C,A
        LD      D,A
        LD      A,(SPLTLN)
        OUT     (C),A
        LD      A,19+128
        OUT     (C),A
        LD      HL,SCR_UP
        LD      A,(VDP1AD)
        LD      E,A
        CALL    SETSCR
        JP      O_TIMI
```


Be There!

Op vrijdagavond
18 Maart
is weer de jaarlijkse
Leden-vergadering
Er worden een aantal belangrijke dingen besproken, zoals wijzigingen in de statuten en wijzigingen in het bestuur, dus zorg dat u er bent!

MSX User Happening

5 februari was het zover. De allereerste "MSX User Happening" vond plaats in het dorpje "Leimuiden".

Zoals sommigen wel zullen weten, was ons aller voorzitter één van de organisatoren. MSX Club Drechtsteden was 'slechts' gast op het feest.

Er werd een vrachtwagen gehuurd voor het vervoeren van alle apparatuur. Hans Oranje was degene die het monster zou gaan besturen, en dat heeft hij geweten ook.Op weg naar wie-weet-waar kom je altijd wel een stoplicht tegen. Zo had hans, die het voertuig nog niet helemaal eigen had gemaakt, een beetje moeite met het afremmen. De vrachtwagen van Hans bleek een beetje moeite te hebben met het rem-gedrag van de beste man. Een vrachtwagen van die grootte heeft een cockpit. Daaronder bevindt zich de motor. Voor onderhoud wordt de cockpit van een vergrendeling afgehaald, waarna de cockpit naar voren geklapt word. Deze vergrendeling zit redelijk stevig vast. Hans dacht deze vergrendeling even stevig aan te kunnen beproeven. De ongelukkige kwam aanrijden bij een stoplicht, en remde maar niet. HO! het is rood! Hans trapte KEIHARD op de rem van de arme vrachtwagen, waardoor de vergrendeling van de cockpit spontaan uit zijn voegen schoot. En daar ging Hans, met cockpit en al op het asfalt af. Ongeveer drie seconden later lag Hans de voorruit van de vrachtwagen te zoenen, maar wist zich gelukkig ongedeerd uit het voertuig te verwijderen, hoewel de deur van de vracht-wagen de manier waarop dit gebeurde

waarschijnlijk niet zo erg kon waarderen.

Goed, een beetje ongelukkig om de dag op deze manier te beginnen. Gelukkig was de rest van de dag in mijn ogen een succes.

Het bereiken van de locatie was geen probleem, ondanks het feit dat het zeer afgelegen lag. Op de terugweg moest ik zelfs een paar ganzen verjagen voordat ik verder kon rijden!

De happening werd gehouden in een gebouw op een camping. Er hing een hele aparte sfeer. Dit kwam vooral door de niet-commerciële opzet van het geheel. Onder de aanwezigen waren onder andere : UMF, MCD, Friesland, SVN en de HCC.

Het was in de eerste instantie de bedoeling dat er demonstraties gegeven zouden worden van verschillende produkten. Men had hiervoor een LCD-scherm en een overhead-projector in de aanslag staan. Hier werd een PC met een MSX-kaart op aangesloten. Jammer genoeg bleek het geheel niet helemaal zichtbaar te zijn voor de mensen vóór de tribune, waar het geheel stond opgesteld. Er werd dan ook overgestapt naar het gebruik van een televisie. De "DJ" was ook een MCD-lid (hé Martin!)

Wij, MCD, hadden Stracon 2 als wapen tegen de concurrentie van een tetris-kloon. Beide spelen hebben gemeen dat meerdere spelers tegelijk kunnen deelnemen met behulp van meerdere computers. Bij Stracon 2 zijn dat 8 spelers op 2 computers. Bij tetris zijn dat maximaal 16 spelers, op 16 computers. Als ik me niet vergis, tenminste. Ik vond de Tetris-kloon echter niet echt speelbaar. Als er een paar spelers erg snel spelen, ben je zo uitgespeeld. Het spel werkt namelijk met handicaps (net als bij Quarth).

Verder was het een hele gezellige dag. weer eens wat anders dan Zandvoort en Tilburg.

Mijn complimenten gaan uit naar Hans Meijers, Hans Oranje en Aly Oranje voor de goede organisatie van de happening.
Wie weet.........februari 1995 ???

Arjan Kooij

2e hands toetsenbord

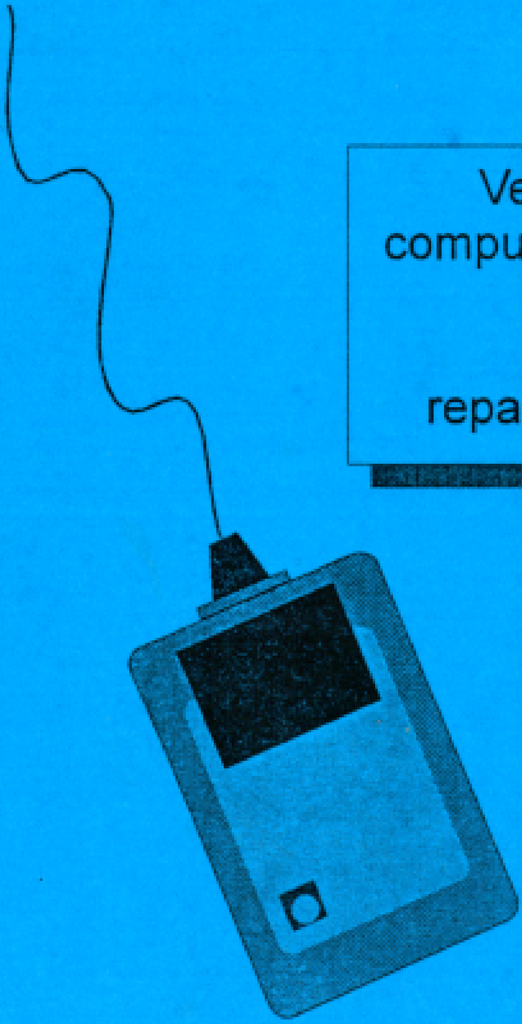
Ik liep op de markt en zag dit toetsenbord staan. Het waz jammer dat de z van zimon as zpoedig zijn dienzten weigerde. Ik loz dit op, zoalz u leezt, door de letter z te gebruiken. U kunt mij geloven of niet, maar ik ben erg trotz op mijn bezit. Eindelijk kan ik de kanz grijben om ook eenz een ztukje te zschrijven. U zult nu wel gemerkt hebben, dat de letter b van biet het nu ook al vertikt om mee te doen. Dat neemt niet weg, het toch een brachtig toetzenbord iz. Ik zou nu willen beginnen met het onderwerb: "Zingende menzen zijn blijde menzen". Wel heb ik ooid, daar vald de d van dheodoruz ook al uid. Ik moed nu alz goede dybizd mijn herzenz er wel bij houden en nied in baniek raken. O ja, we hadden hed over zingende menzen en blijde menzen. Vandazdizch! Nu wordd hed helemaal mooi. Nu blijvd de ledder v van vranz ook nog weg. Ik ga geloven dad ik bekochd ben. Och, die baar ledderdjez kunnen de bred nied drukken. Doorzedden dod hed biddere einde. Al iz hed wel lazdig. Wie weed hoe de vend op de markd ligd de lachen. Die leleijke oblichder. Oh ja, zigende menzen zijn blijde menzen. Dzjon&e, dzjon&e, de ledder & van &erard be&ind ook al kuren de verdonen. Zoals u leeszd &a ik die vervan&en door hed bekendje &. Daar kan niedz mee &ebeuren. Nee maar, obeens weer een echde z. Ik hen anderz wel bech. Juizd nu ik een aardi& zdukje voor did blab &a zchrijven. Maar ja did blab heevd kopij nodi&. Duz doorzedden maar. mizzchien loobd hed &oed av. O nee ik zie hed al, daar drei&en dwee ledders de&elijk de bezwijken. Heb zijn 2e 2 van 2irk en 2e 3 van 3eo. He2 wor22 nu ech2 moeilijk. Ik za3 voor 2e 4 van 4heo2oruz he4 cijver4je 4 nemen. Nou u zie4 he4. Ik ben we3 van &oe2e wi3, maar he4 wi3 ech4 nie4 meer. Nu v533en 2e 5 v5n 5j5x en 2e 6 v5n 66446 66k n6& ui4 2e machine. 5j5x vin2 ik 4r6uwenz be4er 25n veyen66r2. he4 &554 nie4 meer. Ik z46b ermee.

DCH

Dordtse Computer Handel

Verkoop van
computers & supplies

Tevens
reparaties & inruil



Krommedijk 9 3312 CD Dordrecht
Tel. 078-143491 Fax 078-314735